

Strategi Penguatan Daya Saing Lulusan Teknologi Pendidikan Sebagai Desainer Pembelajaran di Industri

Yerry Soepriyanto^{*1}, Henry Praherdhiono¹, Citra Kurniawan¹, Taufik Ikhwan Slamet¹, Saida Ulfa¹, Ence Surahman¹, Dany Wijaya Kesuma¹, Rengga Prakoso Nugroho², Mochammad Hilman Amirudin Nahri¹

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

²Direktorat Program Akademik dan Kependidikan, Teknologi Pendidikan ID
email: yerry.soepriyanto.fip@um.ac.id

Abstract

This study explores strategies to enhance the employability of Educational Technology students by strengthening their professional identity as instructional designers. Drawing on the Action Learning model, the research involved three phases, analysis, design, and implementation, to develop and deliver a digital showcasing bootcamp. Sixty participants from three Indonesian universities engaged in a week-long online program that emphasized practical skill development, including the use of learning management systems, authoring tools, and digital portfolio creation. The training focused on building digital self-branding competencies and articulating instructional design capabilities through reflective and performance-based approaches. Pre- and post-assessments, as well as portfolio evaluations, revealed marked improvements in participants' self-confidence, professional communication, and readiness to enter instructional design roles. The findings suggest that contextualized, practice-driven interventions can bridge the gap between academic preparation and industry expectations, particularly in emerging markets. This work contributes to the discourse on aligning instructional design education with workforce demands in the digital age.

Keywords: educational technology job, learning designer industry, quality education, decent work and economic growth, digital skills for innovation

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi strategi untuk meningkatkan keterserapan kerja mahasiswa Teknologi Pendidikan dengan memperkuat identitas profesional mereka sebagai perancang instruksional. Menggunakan Model Pembelajaran Tindakan, penelitian ini melibatkan tiga fase: analisis, desain, dan implementasi, untuk mengembangkan dan menyelenggarakan bootcamp pameran digital. Enam puluh peserta dari tiga universitas di Indonesia mengikuti program online selama seminggu yang menekankan pengembangan keterampilan praktis, termasuk penggunaan sistem manajemen pembelajaran, alat authoring, dan pembuatan portofolio digital. Pelatihan ini berfokus pada pengembangan kompetensi branding digital dan kemampuan desain instruksional melalui pendekatan reflektif dan berbasis kinerja. Evaluasi pra- dan pasca-pelatihan, serta penilaian portofolio, menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri peserta, komunikasi profesional, dan kesiapan untuk memasuki peran desain instruksional. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi yang kontekstual dan berorientasi pada praktik dapat menjembatani kesenjangan antara persiapan akademik dan ekspektasi industri, terutama di pasar yang sedang berkembang. Penelitian ini berkontribusi pada diskusi tentang menyelaraskan pendidikan desain instruksional dengan tuntutan tenaga kerja di era digital..

Kata Kunci: Pekerjaan di bidang teknologi pendidikan, industri desain pembelajaran, pendidikan berkualitas, pekerjaan yang layak dan pertumbuhan ekonomi, keterampilan digital untuk inovasi

PENDAHULUAN

Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,

Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) melalui Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020, memberikan kerangka kebijakan yang mendukung transformasi pembelajaran di

perguruan tinggi Indonesia. Salah satu bentuk implementasi konkret dari kebijakan tersebut adalah program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yang bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara dunia pendidikan tinggi dan dunia kerja. Melalui program ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk belajar dan bekerja secara langsung di institusi mitra selama satu hingga dua semester, dengan pengakuan konversi kredit akademik dari perguruan tinggi asal (Kemendikbudristek, 2022).

Program MSIB memiliki potensi besar dalam meningkatkan kesiapan kerja (work readiness) lulusan perguruan tinggi. Konsep experiential learning yang mendasari program ini selaras dengan pendekatan pembelajaran berbasis praktik yang diyakini dapat meningkatkan kompetensi profesional mahasiswa secara signifikan [1], [2]. Namun, dalam praktiknya, tidak semua mahasiswa atau alumni memiliki akses yang merata terhadap peluang tersebut. Salah satu kelompok yang menghadapi tantangan dalam mengoptimalkan manfaat program ini adalah alumni Program Studi Teknologi Pendidikan.

Program Studi Teknologi Pendidikan memiliki profil lulusan yang relevan dengan berbagai posisi kerja di industri, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan sumber daya manusia dan teknologi pembelajaran. Dalam konteks dunia kerja, posisi seperti learning designer, instructional designer, learning and development specialist, serta curriculum developer menjadi representasi nyata dari implementasi kompetensi lulusan Teknologi Pendidikan [3], [4], [5]. Posisi tersebut banyak ditawarkan oleh perusahaan multinasional, start-up digital, dan lembaga pelatihan yang memiliki divisi pengembangan pembelajaran internal.

Namun demikian, tingkat partisipasi alumni Teknologi Pendidikan dalam posisi-posisi tersebut masih tergolong rendah. Berdasarkan survei internal dan data pelacakan alumni, hanya sekitar 10% alumni yang berhasil menempati posisi sebagai learning designer dalam kurun waktu lima

tahun terakhir [6]. Angka ini menunjukkan adanya tantangan struktural dalam proses transisi lulusan dari pendidikan tinggi ke dunia kerja yang sesuai dengan bidang keahliannya.

Beberapa faktor utama yang menyebabkan rendahnya keterlibatan alumni dalam posisi strategis di industri dapat diidentifikasi. Pertama, terdapat kesenjangan antara keterampilan teoritis dan keterampilan praktis yang dimiliki oleh lulusan. Mahasiswa Teknologi Pendidikan umumnya memiliki fondasi teoritis yang kuat dalam desain instruksional dan media pembelajaran, namun belum dibekali secara optimal dengan keterampilan teknis seperti penguasaan authoring tools (Articulate, Adobe Captivate, dll), learning management system (LMS), analitik pembelajaran, serta pengembangan konten berbasis multimedia dan e-learning [7], [8], [9].

Kedua, keterbatasan akses informasi mengenai peluang kerja dan pelatihan profesional menjadi hambatan signifikan. Informasi mengenai lowongan kerja yang relevan, pelatihan industri, atau sertifikasi profesi seringkali tidak terdistribusi secara merata kepada alumni. Hal ini diperparah oleh kurangnya mekanisme resmi yang menjembatani perguruan tinggi dengan ekosistem industri digital yang dinamis dan cepat berubah [10].

Ketiga, lemahnya koneksi jaringan profesional (networking) antara alumni, mahasiswa, dan pelaku industri menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran sosial dan pertukaran informasi strategis. Dalam dunia kerja yang kompetitif, jaringan profesional tidak hanya menjadi sarana berbagi peluang kerja, tetapi juga menjadi jalur utama untuk pengembangan karir, pembelajaran informal, dan akses terhadap proyek-proyek kolaboratif [11], [12].

Selain itu, perkembangan teknologi yang sangat cepat juga menjadi tantangan tersendiri. Dunia kerja, khususnya di sektor pendidikan digital dan teknologi pembelajaran, menuntut lulusan yang adaptif dan memiliki kemampuan belajar mandiri secara berkelanjutan (lifelong learning). Lulusan yang tidak terus memperbarui

keterampilan dan wawasan digital berisiko mengalami skill obsolescence, yaitu kondisi di mana keterampilan yang dimiliki tidak lagi relevan dengan kebutuhan pasar kerja saat ini [13].

Melihat kompleksitas persoalan tersebut, diperlukan pendekatan yang bersifat strategis, terukur, dan kontekstual untuk menjawab kebutuhan alumni Teknologi Pendidikan dalam meningkatkan kesiapan dan daya saing kerja [14]. Intervensi yang dirancang tidak hanya berfokus pada pelatihan teknis, tetapi juga mencakup pengembangan sistem pendukung karir secara menyeluruh.

Sebagai bentuk respons terhadap kondisi tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini menawarkan tiga solusi utama yang dirancang secara kontekstual dan berbasis pada kebutuhan nyata di lapangan. Ketiga solusi ini tidak hanya menjawab persoalan keterampilan, informasi, dan jejaring, tetapi juga selaras dengan praktik baik (best practices) dalam pengembangan kesiapan kerja lulusan pendidikan tinggi.

Pelatihan Keterampilan Praktis Berbasis Teknologi Pendidikan Terkini. Pelatihan ini difokuskan pada peningkatan keterampilan teknis yang secara spesifik dibutuhkan oleh industri pembelajaran digital, seperti penguasaan authoring tools (misalnya Articulate Storyline, Adobe Captivate, Canva for Education), pemanfaatan LMS (Learning Management System), serta desain kurikulum berbasis kompetensi dan microlearning. Selain itu, pelatihan juga mencakup pendekatan design thinking dan penerapan model instruksional modern seperti SAM (Successive Approximation Model) dan Agile Instructional Design yang kini banyak digunakan dalam lingkungan kerja berbasis proyek (project-based workplace).

Menurut laporan LinkedIn Workplace Learning Report 2023, posisi Instructional Designer dan Learning Experience Designer merupakan dua dari lima posisi yang mengalami lonjakan permintaan tertinggi dalam sektor corporate learning & development. Namun, 64% dari perekrut

menyatakan kesulitan menemukan kandidat dengan pengalaman dan keterampilan praktis dalam digital content development. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan keterampilan yang dapat dijembatani melalui pelatihan berbasis praktik nyata [15].

Lebih lanjut, penelitian oleh [16] menekankan pentingnya penguasaan prinsip multimedia learning dalam menciptakan konten pembelajaran yang efektif secara visual dan pedagogis. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga memperkuat landasan pedagogis yang membedakan lulusan Teknologi Pendidikan dari profesi serupa lainnya.

Setiap kegiatan di atas dirancang dengan pendekatan berbasis evaluasi kinerja (performance-based approach). Indikator keberhasilan yang akan digunakan antara lain: Peningkatan kompetensi teknis peserta yang diukur melalui pre-test dan post-test dalam pelatihan. Jumlah dan aktivitas pengguna platform karier, termasuk jumlah lowongan yang diakses, resume yang diunggah, dan engagement terhadap konten pengembangan karier. Tingkat partisipasi dan jejaring yang terbentuk dalam forum profesional, termasuk jumlah alumni yang terhubung, mitra industri yang terlibat, serta peluang kerja yang dibuka melalui forum tersebut.

Dengan pelaksanaan intervensi ini secara sistematis, terukur, dan berkelanjutan, diharapkan terbentuk ekosistem dukungan yang komprehensif bagi alumni Program Studi Teknologi Pendidikan dalam meningkatkan employability dan kepercayaan diri menghadapi tantangan dunia kerja digital. Solusi ini tidak hanya mendukung pencapaian visi Merdeka Belajar, tetapi juga memperkuat posisi strategis program studi dalam menghasilkan lulusan yang unggul dan adaptif terhadap tuntutan industri 4.0 dan society 5.0.

METODE PENGABDIAN

Model Action Learning yang dipopulerkan oleh McArdle [17] digunakan untuk mengembangkan desain program pelatihan ini. Di dalam model tersebut, terdapat enam

tahap utama yaitu, justifikasi bisnis, analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Untuk menyederhanakan proses pengembangan, enam tahapan tersebut diringkas menjadi tiga tahapan utama yaitu analisis, desain dan implementasi.

Tahap analisis merupakan tahapan yang menentukan tujuan, capaian dan sasaran subjek program pelatihan. Di tahapan ini, peneliti akan melakukan wawancara, need assesment kepada calon peserta program, melakukan analisis kebutuhan keterampilan. Seluruh hasil dari proses analisis akan menjadi acuan dalam tahapan desain program pelatihan.

Setelah kebutuhan para calon peserta teridentifikasi, dilanjutkan dengan mengembangkan desain pelatihan. Pada tahap desain, para peneliti akan mengembangkan tujuan pembelajaran, konten pembelajaran, alur belajar serta teknik dalam mengevaluasi kinerja belajar maupun kinerja pasca pelatihan. Di tahap ini, peneliti akan melakukan produksi sumber belajar dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam program pelatihan. Peneliti akan melakukan penjaringan fasilitator yang akan mendampingi para peserta dalam proses pelatihan sehingga beban para peneliti dalam melaksanakan program pelatihan dapat diminimalkan dan fokus pada proses belajar peserta pelatihan. Untuk mengakomodasi gaya dari para pelatih yang terlibat dalam pelatihan, peneliti akan membuka diskusi untuk mempertimbangkan masukan yang diberikan oleh para pelatih. Masukan dari pelatih akan menjadi pertimbangan agar desain pelatihan yang sudah ada sesuai dengan gaya atau karakteristik dari setiap pelatih.

Tahap terakhir yaitu implementasi. Pada tahap ini, program pelatihan dilakukan secara nyata. Kebutuhan logistik seperti ruangan, peralatan penunjang pembelajaran, LMS dan sumber belajar telah siap untuk digunakan oleh para peserta, pelatih dan fasilitator. Para peserta akan melakukan

pembelajaran sesuai dengan desain pelatihan yang ditentukan dan pelatih akan memberikan materi sesuai dengan kesepakatan yang sudah terbentuk. Fasilitator akan mendampingi para peserta sepanjang program pelatihan berlangsung baik secara 1-on-1 atau berkelompok. Peneliti akan fokus pada evaluasi kinerja belajar para peserta yang diukur melalui nilai pre-test, post-test, keterlibatan dalam pelatihan dan pengumpulan tugas portofolio para peserta.

Peserta pelatihan dalam kegiatan ini adalah Mahasiswa Teknologi Pendidikan yang berasal dari Universitas Negeri Malang, Universitas Pendidikan Indonesia, Universitas Negeri Surabaya yang berjumlah 60 mahasiswa. Sasaran utama dari pelatihan ini ialah mahasiswa yang sedang menempuh semester tiga hingga semester lima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Pada tahap analisis yang sudah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat kesenjangan keterampilan mahasiswa dalam membangun citra digital sebagai desainer pembelajaran. Dalam konteks jejaring profesional, citra digital menjadi elemen penting dalam membangun relasi. Citra digital umumnya berisi unjuk kerja nyata, pembuktian ketuntasan dari sebuah pekerjaan maupun pendidikan, karya – karya akademik maupun non akademik, portofolio pekerjaan profesional dan pendidikan hingga case study dari proyek – proyek yang pernah digarap. Dari proses wawancara yang dilakukan oleh peneliti, mahasiswa teknologi pendidikan memiliki keterampilan yang mumpuni dalam mendesain pembelajaran , baik produksi media maupun merancang alur pembelajaran. Namun, hanya sebagian kecil mahasiswa yang mampu untuk unjuk kinerja dari keterampilan mereka secara sistematis dalam dunia profesional khususnya jejaring sosial digital.

Dari studi yang dilakukan oleh [18], [19], [20], mahasiswa teknologi pendidikan cenderung fokus pada penceritaan unjuk kinerja produksi media, audio dan video, sedangkan kebutuhan para rekruter adalah

talenta yang mampu untuk melakukan desain pembelajaran. Studi ini selaras dengan wawancara internal yang dilakukan oleh peneliti di lingkungan Universitas Negeri Malang. Diperlukan penguatan keterampilan mahasiswa dalam membangun citra digital sebagai desainer pembelajaran.

Dengan memiliki keterampilan dalam membangun citra digital, diharapkan para mahasiswa mampu untuk menceritakan dan melakukan elaborasi secara utuh pengalaman mereka dalam proses perkuliahan di hadapan jejaring profesional, terutama rekruter desainer pembelajaran.

Tabel 1. Tujuan Pembelajaran Program Pelatihan

Topik	Tujuan Pembelajaran
Membangun Citra Desainer Pembelajaran Sedari Dini bagi Mahasiswa	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta pelatihan dapat mengidentifikasi minimal 3 nilai personal dan kekuatan utama yang dimiliki sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan melalui refleksi terstruktur dan panduan eksplorasi diri.2. Peserta pelatihan dapat menentukan satu spesialisasi yang cocok dalam bidang Teknologi Pendidikan serta minimal dua prospek karier yang relevan, setelah melakukan asesmen minat, bakat, dan analisis peluang kerja.3. Peserta pelatihan dapat menjelaskan dan menerapkan pendekatan STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, dan Hasil) dalam penulisan bio profesional dengan mencantumkan semua elemen secara lengkap dan relevan.4. Peserta pelatihan dapat menulis satu bio awal profesional maksimal 100 kata yang mencerminkan identitas, spesialisasi, dan tujuan profesional mereka, menggunakan panduan dan kerangka yang tersedia.5. Peserta pelatihan dapat melakukan audit dan evaluasi profil LinkedIn secara kritis dan konstruktif, dengan mengidentifikasi minimal 3 aspek yang perlu ditingkatkan serta memberikan saran yang sesuai berdasarkan rubrik penilaian.
Memvisualisasikan Keterampilan	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta pelatihan dapat mengurasi minimal 3 karya terbaik (desain, video, modul, proyek digital, dll.) sebagai bahan personal branding setelah diberikan panduan dan contoh portofolio profesional.2. Peserta pelatihan dapat membuat satu konten media sosial profesional (caption atau carousel) yang mencerminkan keahlian dan spesialisasi mereka, menggunakan template dan arahan yang tersedia.3. Peserta pelatihan dapat menulis satu refleksi pribadi menggunakan pendekatan STAR yang mencakup situasi, tantangan, tindakan, dan hasil secara jelas setelah diberikan panduan dan contoh.4. Peserta pelatihan dapat menciptakan satu portofolio profesional yang kredibel dan sesuai dengan spesialisasi mereka, menggunakan platform digital dan template yang disediakan.

Oleh karena itu, pengembangan citra digital menjadi pilihan topik pelatihan. Pelatihan penguatan citra digital telah banyak dilakukan dengan sasaran calon lulusan dari program sarjana. Program ini telah terbukti membantu para calon lulusan untuk mencari kerja maupun membangun

relasi dengan jejaring yang lebih luas baik di industri maupun akademisi.

Tahap Desain

Pada tahap desain, peneliti merancang alur pelaksanaan pelatihan dan pembelajaran. Pada alur pelaksanaan pelatihan, ditentukan tanggal pelatihan, mode pelatihan, fasilitator

hingga perlengkapan logistik yang diperlukan. Sedangkan pada aspek pembelajaran, peneliti mendesain alur belajar, tujuan pembelajaran, sumber belajar hingga sistem manajemen pembelajaran yang akan digunakan. Tahap desain dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar yang konsisten dan sesuai dengan kebutuhan para peserta dalam membangun citra digital untuk berjejaring maupun mencari kerja.

Pada topik pembelajaran, peneliti membangun dua topik, yaitu (1) Membangun Citra Desainer Pembelajaran Sedari Dini bagi Mahasiswa, dan (2) Memvisualisasi Keterampilan. Kedua topik tersebut dibangun dengan tujuan agar mahasiswa mampu melakukan unjuk kinerja keterampilan desainer pembelajaran dengan percaya diri serta menjunjung marwah keilmuan teknologi pembelajaran di lingkungan profesional. Untuk tujuan pembelajaran dari setiap topik dapat dilihat di **Error! Reference source not found..**

Untuk menjangkau calon peserta yang berada di luar wilayah Universitas Negeri Malang, peneliti mendesain pelatihan dilaksanakan dalam jaringan (daring). Pelatihan daring telah banyak dilakukan oleh berbagai institusi dengan berbagai format seperti MOOC, Supervised, hingga bootcamp daring. Menggunakan format pelatihan daring mampu untuk menghemat pengeluaran dan kebutuhan logistik fisik yang kompleks dengan keunggulan yaitu pebelajar dapat mempersonalisasikan lingkungan belajar fisiknya, menjangkau sasaran yang lebih luas, jam belajar yang fleksibel hingga kesempatan berkolaborasi lintas ruang dan waktu [21], [22].

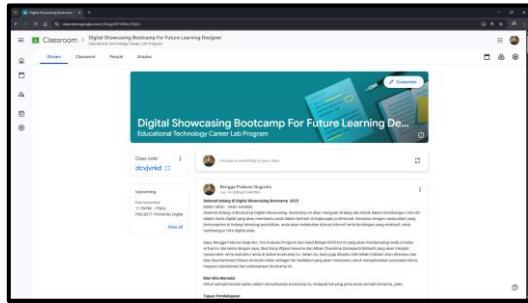
Pelatihan akan dilaksanakan dalam jangka waktu satu minggu yang terbagi dalam dua sesi utama. Sesi pertama yaitu sesi terbimbing daring dan sesi kedua adalah proyek mandiri. Sesi terbimbing daring yang mana peserta akan mendengarkan, bertanya, dan mengungkap pengalaman mereka bersama dengan pelatih melalui telekonferensi. Di sesi terbimbing daring, para peserta dipersilakan untuk

bertanya, menyatakan, meminta klarifikasi akan materi yang disampaikan oleh pelatih. Pelatih memiliki kewajiban untuk menjawab dan menanggapi seluruh umpan balik yang diberikan oleh peserta. Pada sesi proyek mandiri, peserta akan mengembangkan sebuah portofolio citra digital sesuai dengan materi yang dipelajari bersama pelatih. Peserta akan didampingi oleh fasilitator dalam mengembangkan portofolionya. Proyek mandiri ini bersifat wajib dan menjadikan unjuk kerja nyata dari para peserta dalam mengikuti program pelatihan. Untuk gambaran umum pelatihan, Digital Showcasing Bootcamp merupakan program pelatihan intensif yang diselenggarakan secara daring melalui platform Zoom dan Google Classroom selama 7 hari. Pelatihan ini dirancang untuk membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan unjuk kinerja keterampilan sebagai desainer pembelajaran secara percaya diri, sekaligus menjunjung tinggi marwah keilmuan teknologi pembelajaran dalam konteks profesional.

Program ini dibimbing oleh dua pelatih berpengalaman, yaitu Dany Wijaya Kesuma dan Chandrina Damayanti Setiasih, serta didukung oleh fasilitator Moch. Hilman Amirudin Nahri dan Rengga Prakoso Nugroho, yang turut berperan dalam memastikan kelancaran dan efektivitas proses pembelajaran. Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menampilkan kompetensi mereka secara optimal dan profesional dalam dunia kerja yang menuntut kemampuan praktis dan inovatif.

Untuk mendukung pelaksanaan dalam pelatihan yang dilaksanakan secara daring, diperlukan sebuah sistem pengelolaan pembelajaran (LMS). Dengan adanya LMS, peserta dimudahkan dalam melacak kinerja belajar dan mencari sumber belajar resmi yang sudah disediakan oleh peneliti. Dengan adanya LMS, keterlibatan peserta dalam forum dan diskusi terbuka dapat lebih mudah untuk dilacak [23], [24], [25], [26]. Peneliti juga dimudahkan dalam melakukan pengelolaan kelas karena LMS memungkinkan dalam

pemberian tugas secara ad-hoc maupun berkelompok. Oleh karena itu, peneliti menggunakan Google Classroom sebagai LMS. Google Classroom dipilih karena sederhana dan telah terbukti kemudahannya dalam pengelolaan kelas daring [24], [27]. Berikut adalah desain LMS yang akan digunakan oleh para peserta pelatihan yang dapat dilihat pada *Gambar 1 Desain LMS Program Pelatihan*.



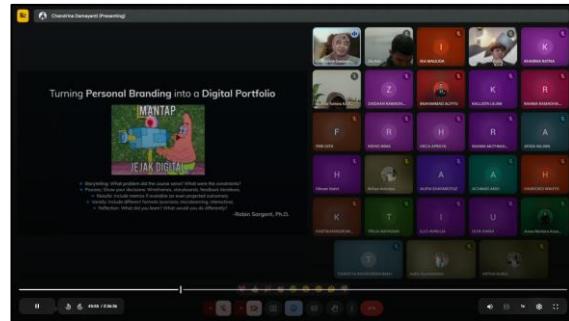
Gambar 1 Desain LMS Program Pelatihan

Tahap Implementasi

Program pelatihan dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah dibangun. Pada hari pertama, pelatih yaitu Dany Wijaya Kesuma memberikan pembelajaran dengan topik Membangun Citra Desainer Pembelajaran Sedari Dini bagi Mahasiswa. Pelatih memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam mengidentifikasi arah mahasiswa jika menjadi seorang desainer pembelajaran. Sedangkan Chandrina Damayanti Setiasih membawakan topik Memvisualisasikan keterampilan. Pada topik yang dibawakan oleh Chandrina, lihat pada *Gambar 2 Rekaman Hasil Pelaksanaan Pelatihan Daring*, peserta dilatih untuk mampu menceritakan secara lisan dan visual atas pengalamannya yang relevan di perkuliahan maupun non-pendidikan ke dalam bentuk visual. Kedua pelatih tersebut melatih para peserta selama dua hari penuh, dengan pertemuan setiap sesi berlangsung selama empat jam pembelajaran.

Pelatihan ini mendapatkan 35 pendaftar yang berasal dari lima universitas di Indonesia. Pendaftar terbanyak berasal dari Universitas Negeri Malang dengan jumlah peserta sebanyak 25 mahasiswa yang diikuti

oleh Universitas Pendidikan Indonesia sebanyak 6 mahasiswa. Sisanya adalah Universitas Negeri Semarang, Universitas Negeri Jakarta dan Universitas Negeri Padang yang masing – masing hanya terdapat satu pendaftar. Sedangkan sebaran semester tempuh para peserta paling banyak dari mahasiswa semester enam sebanyak 24 mahasiswa, diikuti oleh mahasiswa semester 8 sebanyak lima orang, dan sisanya berasal dari mahasiswa semester dua maupun empat. Selain mahasiswa aktif, terdapat dua alumni yang bergabung dalam pelatihan daring ini.

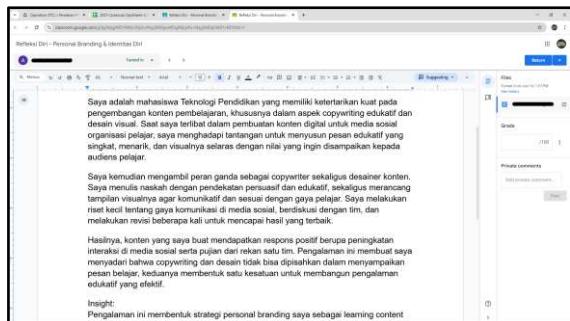


Gambar 2 Rekaman Hasil Pelaksanaan Pelatihan Daring

Selama pelaksanaan program, peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek pengetahuan dan sikap, khususnya terkait dengan pemahaman mengenai personal branding, strategi mengubah pengalaman yang tampak tidak relevan menjadi narasi kompetensi yang bermakna, serta pengembangan portofolio dalam konteks instructional design, lihat pada *Gambar 3 Hasil belajar peserta pelatihan*. Peserta mulai menyadari bahwa keterampilan dasar dalam pengembangan media, pengalaman organisasi, maupun tugas akademik dapat dikurasi secara strategis sebagai bagian dari aset karier. Hal ini mencerminkan peningkatan kesadaran terhadap pentingnya bukti kerja (work samples) sebagai bagian dari kesiapan memasuki dunia profesional.

Cerita perubahan dari para peserta menunjukkan dampak nyata program terhadap peningkatan kesiapan dan kepercayaan diri dalam membangun karier di bidang Teknologi Pendidikan. Sebelum mengikuti program, sebagian besar peserta merasa ragu terhadap relevansi latar belakang

akademik dan pengalaman mereka dengan kebutuhan dunia kerja. Banyak yang belum memiliki portofolio konkret untuk dipresentasikan kepada calon pemberi kerja atau mitra profesional.



Gambar 3 Hasil belajar peserta pelatihan

Salah satu peserta, W, sempat menyuarakan kekhawatiran tentang pengalaman kerja sebelumnya yang dirasa tidak relevan. Ia bertanya, "Apakah saya tetap perlu mempublikasikan pengalaman yang tidak relevan di LinkedIn? Dan bagaimana caranya menonjolkan diri jika pengalaman instructional design saya masih sedikit?" Melalui program ini, W memahami bahwa personal branding dapat dibangun dari proses belajar yang terbuka dan kolaboratif. Ia kemudian mengambil peran teknis dalam proyek produksi media, termasuk pengembangan podcast dan penerbitan e-book hasil kerja tim. Dalam refleksinya, ia menyampaikan bahwa proses ini menjadi "an extraordinary first step as a curriculum and e-book maker." Cerita ini menggambarkan bahwa dengan dukungan dan ruang aktualisasi, peserta dapat menjembatani kesenjangan kompetensi dan mulai membangun kredibilitas di bidang yang dituju.

SIMPULAN

Program ini berhasil menciptakan ekosistem pembelajaran yang supportif dan adaptif, yang terbukti dari peningkatan pengetahuan, kepercayaan diri, dan kesiapan kerja peserta dalam bidang desainer pembelajaran. Melalui pendekatan praktik langsung, sesi reflektif, dan bimbingan personal, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman

konsep, tetapi juga mampu menghubungkan pengalaman masa lalu yang tidak relevan menjadi bagian dari narasi kompetensi profesional mereka. Keberhasilan ini diperkuat dengan dukungan narasumber yang relevan dengan kebutuhan industri serta adanya ruang dialog terbuka antara fasilitator dan peserta.

Sebagai kelanjutan dari program ini, disarankan untuk mengembangkan variasi program yang lebih berjenjang dan terstruktur sesuai kebutuhan pengembangan karier peserta. Beberapa bentuk kegiatan yang dapat dijajaki antara lain, (1) MOOC untuk menjangkau peserta lebih luas, (2) Community group sharing alumni program sebagai forum reflektif dan kolaboratif antar peserta lintas angkatan dan universitas, (3) Curriculum matchmaking dengan industri untuk memahami kebutuhan lebih mendalam keterampilan kasar yang dibutuhkan oleh seorang desainer pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pengabdian kepada Masyarakat ini didanai oleh Universitas Negeri Malang skema Desentralisasi Fakultas dengan nomor kontrak 24.2.85/UN32.1.1/PM/2025 dan SK Rektor Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat nomor 21.2.33/UN32/KP/2025. Terima kasih diucapkan kepada mitra pelaksana pengabdian kepada masyarakat, yaitu Teknologi Pendidikan ID. Terima kasih diucapkan kepada Himpunan Mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan UM, Ikatan Mahasiswa Teknologi Pendidikan Seluruh Indonesia serta tim pengelola program EDTECH Career Lab atas kontribusinya telah mengundang para mahasiswa untuk bergabung di dalam program pelatihan yang diselenggarakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. FT Press, 2014.
- [2] J. Lave dan E. Wenger, *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. dalam Situated learning: Legitimate peripheral participation.

- New York, NY, US: Cambridge University Press, 1991, hlm. 138. doi: 10.1017/CBO9780511815355.
- [3] Y. Kang dan A. D. Ritzhaupt, "A Job Announcement Analysis of Educational Technology Professional Positions: Knowledge, Skills, and Abilities," *J. Educ. Technol. Syst.*, vol. 43, no. 3, hlm. 231–256, Mar 2015, doi: 10.1177/0047239515570572.
- [4] A. Ritzhaupt, F. Martin, dan K. Daniels, "Multimedia competencies for an educational technologist: A survey of professionals and job announcement analysis," *J. Educ. Multimed. Hypermedia*, vol. 19, no. 4, hlm. 421–449, Nov 2010, Diakses: 20 Juni 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.learntechlib.org/primary/p/34114/>
- [5] X. Wang, Y. Chen, A. D. Ritzhaupt, dan F. Martin, "Examining competencies for the instructional design professional: An exploratory job announcement analysis," *Int. J. Train. Dev.*, vol. 25, no. 2, hlm. 95–123, 2021, doi: 10.1111/ijtd.12209.
- [6] F. Martin, S. Kumar, dan A. D. Ritzhaupt, "An Overview of the Competencies and Career Outcomes in Educational Technology," dalam *The Instructional Design Trainer's Guide*, Routledge, 2022.
- [7] R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US, 2009. doi: 10.1007/978-0-387-09506-6.
- [8] K. Heggart dan C. Dickson-Deane, "What should learning designers learn?," *J. Comput. High. Educ.*, vol. 34, no. 2, hlm. 281–296, Agu 2022, doi: 10.1007/s12528-021-09286-y.
- [9] R. A. Reiser, A. A. Carr-Chellman, dan J. V. Dempsey, *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*, 5 ed. New York: Routledge, 2024. doi: 10.4324/9781003502302.
- [10] M. Tomlinson, "'The degree is not enough': students' perceptions of the role of higher education credentials for graduate work and employability," *Br. J. Sociol. Educ.*, vol. 29, no. 1, hlm. 49–61, Jan 2008, doi: 10.1080/01425690701737457.
- [11] M. J. Goolsby dan J. M. Knestrick, "Effective professional networking," *J. Am. Assoc. Nurse Pract.*, vol. 29, no. 8, hlm. 441–445, Agu 2017, doi: 10.1002/2327-6924.12484.
- [12] A. K. Isabirye, K. Constance Moloi, dan R. Solomon Lebelo, "Enhancing Networking skills for Professional success: Strategies and Tactics," *Mitteilungen Klosterneubg.*, 2024, doi: 10.61586/Rd6tw.
- [13] O. OECD, "Skills for a Digital World: 2016 Ministerial Meeting on the Digital Economy Background Report," OECD Digital Economy Papers 250, Jun 2016. doi: 10.1787/5jlwz83z3wnw-en.
- [14] Z. Pingo, S. Laudari, dan M. Sankey, "Reframing professional identity: Professional development framework for learning/educational designers," *J. Univ. Teach. Learn. Pract.*, vol. 21, no. 7, hlm. 136–162, Jun 2024, doi: 10.3316/informit.T2024091600001991546761750.
- [15] LinkedIn, "Workplace Learning Report," LinkedIn, USA, Reports, 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://learning.linkedin.com/resources/workplace-learning-report>
- [16] R. C. Clark dan R. E. Mayer, Ed., *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*, 1 ed. Wiley, 2016. doi: 10.1002/9781119239086.
- [17] G. McArdle, "Instructional Design for Action Learning," *Hum. Resour. Manag. Int. Dig.*, vol. 20, no. 4, hlm. hrmid.2012.04420daa.017, Jun 2012, doi: 10.1108/hrmid.2012.04420daa.017.
- [18] M. H. A. Nahri, J. M. M. Islami, R. P. Nugroho, dan Teknologi Pendidikan ID (Indonesia), "Educational Technology Career Lab Program," Teknologi

- Pendidikan ID, Des 2024. doi: 10.5281/ZENODO.15208514.
- [19] M. H. A. Nahri, J. M. M. Islami, R. P. Nugroho, dan Teknologi Pendidikan ID (Indonesia), “Laporan Dampak Lokakarya EdTech Career Lab Batch 1,” Teknologi Pendidikan ID, Jun 2025. doi: 10.5281/ZENODO.15600705.
- [20] R. P. Nugroho, M. H. A. Nahri, J. M. M. Islami, T. N. Syamsiah, dan Z. Z. Rifandini, “Paving Pathways for Educational Technology Talent: Connecting Fresh Graduates to Industry Opportunities in Indonesia,” *Proceeding Int. Conf. Glob. Educ. Learn.*, vol. 1, no. 2, hlm. 83–92, Des 2024, doi: 10.62951/icgel.v1i2.92.
- [21] C. Kurniawan, O. Fajarianto, I. Novitasari, T. C. Wulandari, dan E. Marlina, “Assessing Learning Management System (LMS) for The Dairy Farmer: Obstacles to Delivering Online Learning Content,” *JTP - J. Teknol. Pendidik.*, vol. 24, no. 3, hlm. 341–352, Des 2022, doi: 10.21009/jtp.v24i3.31453.
- [22] C. Kurniawan dan H. I. Oktaviani, *Strategi Pembelajaran Online pada Learning Management System (LMS) Team Based Project & Case Method*. Academia Publication, 2024.
- [23] A. Aldiab, H. Chowdhury, A. Kootsookos, F. Alam, dan ..., “Utilization of Learning Management Systems (LMSs) in higher education system: A case review for Saudi Arabia,” *Energy Procedia*, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1876610219312767>
- [24] Y. Soepriyanto, C. R. Pratama, D. Kuswandi, C. Kurniawan, H. I. Oktaviani, dan A. Nurfahrudianto, “Development of Virtual Classroom for Hybrid Live Teaching Mode,” dalam 2022 8th International Conference on Education and Technology (ICET), Malang, Indonesia: IEEE, Okt 2022, hlm. 165–170. doi: 10.1109/ICET56879.2022.9990710.
- [25] Y. Soepriyanto, R. P. Nugroho, M. H. A. Nahri, D. W. Kesuma, dan M. Setiasih, “From logs to insights: A comprehensive framework for data-driven learning insights,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 12, no. 1, Art. no. 1, Mar 2025, doi: 10.21831/jitp.v12i1.77432.
- [26] Y. Soepriyanto, A. Wedi, dan R. P. Nugroho, “Development of Learning Management System Using Platform as a Service Infrastructure,” *Int. J. Inform. Comput.*, vol. 7, no. 1, hlm. 133–147, Mar 2025, doi: 10.35842/ijicom.v7i1.112.
- [27] R. P. Nugroho, E. Lobo, W. Nggadung, dan C. Kurniawan, “Pengaruh Efikasi Diri, Optimisme, dan Kompetensi Penggunaan AI pada Kemampuan Pembelajaran Mandiri Siswa Generasi Z,” *Petik J. Pendidik. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 11, no. 1, Art. no. 1, Mar 2025, doi: 10.31980/petik.v11i1.2170.